Kabbale

Situation :

Un an plus tard, 87ème année du requin, les joueurs ont fuis les Granbretons aux frontières du Lyonnois et ont pris un bateau pour l'Italia dans l'espoir que les Alpes arrêteraient les armées du Ténébreux Empire. C'est la fin de l'été et les joueurs sont sur le territoire de la ville marchande d'Estulio, au nord à une semaine des Alpes. Ici toutes les intrigues sont présentes. Les armures lourdes sont rares et la rapière est l'arme du vrai gentilhomme. Les joueurs vivent de contrats de protection de marchands, d'intimidation d'un rival, du mécénat de riches marchands… au jour le jour.

La petite histoire :

Un érudit égyptien a découvert des documents datant du Tragique Millénaire, au sujet d'un centre de recherche d'Euro2000 qui voulait rejoindre les cieux. Ayant déjà étudié le mythe des « portes du Paradis » (cf. la campagne), cet égyptien décida de monter son expédition. Le premier problème est que ayant décodé ces documents (qui étaient rédigés en Hébreux Ancien et présentés comme une étude de la Kabbale), il y eut quelques erreurs de compréhension (cf. l'histoire du centre). Ensuite les écrits situent le centre dans les alpes or notre égyptien est un mutant qui a l'aspect d'Anubis. Aussi pour ne pas attirer l'attention en Europe, il a décidé de partir en comité restreint : lui-même et une esclave qu'il a modifiée pour servir d'interlocuteur avec les européens (voir plus loin). Il a ensuite décidé de contacter un religieux européen dans le but de lui révéler son but et ainsi obtenir une aide locale. Mal lui en a pris, car ce prêtre un illuminé à commencer à jouer les intermédiaire avec un des plus riche marchand de la région, qui quelques temps auparavant avait été pris d'une soudaine envie de Rédemption. Ces deux-là décidèrent de capturer ce mutant impur pour l'utiliser afin que ces fameuses portes servent à de vrais et méritants croyants.

Introduction :

Les joueurs sont à la recherche d'un autre contrat pour renflouer leurs finances, dans une des auberges du caravansérail. Et un homme d'un certain âge vient vers eux ; il porte des vêtements simples mais de bonne qualité, sur lesquels est cousu un blason (celui d'Ormaltelli). Son maître part en expédition et il désirerait trouver des gardes du corps, un médecin etc… il n'en dira pas plus mais

si les joueurs sont intéressés ils doivent se rendre à la maison de son maître (s'ils se renseignent ils apprendront qu'il s'agit d'un des plus riches marchands de la région, connu pour sa façon impitoyable de mener des négociations, voir même ils pourraient entendre parler de l'histoire de la famille de sa femme). Le soir de leur rendez-vous les joueurs sont amenés à travers un manoir somptueux (bien que certains d'entre eux puissent avoir l'impression que le mobilier est un peu léger), ils traversent une galerie de portraits qui se finit par celui d'une femme belle mais à l'air triste et d'un noble athlétique prêt pour la chasse. On les accueillera dans le salon où, près du feu se tient une silhouette en robe de prêtre du Sincère Repentir à côté d'une masse obèse qu'est le maître de maison (on reconnaîtra avec difficulté le chasseur du couloir). Ils seront reçu avec quatre autres personnes : Gioseppe, Gaspard, Geoffroy et Armando (cf. plus loin). On leur présentera le contrat comme une escorte à travers les Alpes pour une somme de 50A par jour plus des primes selon les dangers rencontrés. Ensuite il leur sera proposé de dormir sur place après avoir préparé leur équipement (tout le matériel demandé dans la limite du raisonnable). On leur fournira une mule chacun.
La nuit précédente le départ, les joueurs remarqueront peut être Armando en train de regarder le portrait de la jeune femme, ou bien entendront ils à travers sa porte le prêtre en train de se flageller pour se repentir. Ils remarqueront peut être aussi la quasi absence de serviteurs dans la maison (ils ont été soient remerciés, soient libérés).

<u>Les personnages :</u>

Mohab Ahr Kum : érudit égyptien, c'est un mutant à l'apparence d'un homme avec une tête de chacal ; il appartenait à une caste d'érudit dans son pays. Ses recherches l'ont donc amené à découvrir l'histoire des portes du paradis. En particulier à travers le manuscrit sus nommé : « De Albi Luci Elysiae ». Il a modifié son esclave (Aïsha) pour qu'il puisse parler un langage humain à travers elle, et ils sont désormais liés psychiquement (si l'un d'eux venait à mourir l'autre subirait un énorme choc en retour !). Bien qu'érudit, il sait se défendre et a amené avec lui une arme qui ressemble à une lance mais qui envoie des boules de lumières destructrices (comme une lance-feu mais sans préchauffage). Cette arme est enroulée dans de la fourrure et est transportée par le prêtre. Mohab est obligé de dormir dans la même tente qu'Ianoch. Il a décidé de se laisser traîner jusqu'aux portes avant de faire quelque chose pour se libérer, il ira jusqu'à défendre ceux qu'ils l'ont trompé pour arriver à son but.

Aïsha : l'esclave de Mohab a été faite prisonnière par des pirates esclavagistes alors qu'elle se rendait en Sicilia et a été vendue aux égyptiens après. Mohab lui a greffé une seconde bouche au niveau de la gorge, à travers de laquelle il s'exprime. De plus le lien avec son maître l'a privée de toute volonté propre : elle n'est quasiment plus que l'extension de ce dernier.

Vincenzo Ormaltelli : jusqu'à récemment c'était un usurier de la pire espèce : énorme, bouffi mais redoutable et sans pitié en affaire. Il n'avait aucun remords en jetant les gens à la rue, en ruinant des familles entières. Il y a 20 ans, il avait même forcé sa femme Isabelle à l'épouser en paiement des dettes de sa famille. Celle-ci ne supporta pas cet état et après qu'il l'ait mise enceinte sans qu'il le sache, elle s'est enfuie et à élever son fils, seule. Il s'agit bien sûr de son portrait que les joueurs ont pu voir dans la maison. Vincenzo a lancé des spadassins à ses trousses, fou de rage qu'il

était ; il a aussi ruiné complètement sa belle-famille et les a tous poussés au suicide. Mais il y a un an, un prêtre est venu le voir à propos des portes du paradis : Ianoch. La conviction du prêtre et les preuves du mutant égyptien l'ont convaincu de l'existence de Dieu. Mais on ne se refait pas, dans son esprit il est sûr de pouvoir acheter son pardon : voilà pourquoi il dilapide son argent pendant le voyage (d'ailleurs à propos du paiement des joueurs, il leur remettra une lettre de change à valoir auprès d'un comptoir de sa guilde). Pendant le voyage, certains de se « bons » côtés resurgiront de temps en temps renforçant l'impression de simulation de sa part. Il fera tout ce qu'Ianoch lui dira de faire, et deviendra un véritable boulet lors du moindre danger.

**Le père Ianoch :** ce prêtre est un fanatique du Sincère Repentir, originaire des Carpates. Lorsqu'il fut contacté par Mohab, il a d'abord pensé que c'était le Diable qui était venu à lui. Mais le Seigneur l'a illuminé et il a compris que son rôle était de se jouer du Malin et découvrir grâce à lui les portes du paradis. Il n'est pas dupe des motivations de Vincenzo et le méprise en secret, mais peu lui importe : il n'est qu'un instrument dans sa quête supérieure.

**Gioseppe :** un jeune noble italien, déshérité qui vit de sa lame, du jeu et de ses conquêtes amoureuses. Malgré tout il reste une fine lame, encore jeune mais prometteur. Il sera un peu exubérant mais très sympathique (voir plus en cas de présence féminine).

**Armando :** un autre italien, plus réservé que son compagnon, il n'en demeure pas moins redoutable. Si on l'observe bien on se rend compte qu'il s'agit d'un jeune homme mature qui a déjà pas mal roulé sa bosse. Il s'agit en réalité du fils de Vincenzo et d'Isabelle. Il est venu pour venger sa mère qui est morte il y a deux ans, après lui avoir raconté son histoire. Il est déterminé mais pas fou, lorsque le vrai but de l'expédition sera avoué il sera curieux mais à chaque référence à Dieu de la part de son père, on peut sentir une certaine crispation en lui.

**Geoffroy :** Le français un mercenaire désabusé qui a fui la France à peu près pour les mêmes raisons que les joueurs. Il est originaire de Parye et a roulé sa bosse sur de nombreux champs de batailles à travers l'Europe. Il traitera les joueurs comme des compagnons de route, sera un véritable gentilhomme envers les dames et volera aux secours de toute personne en danger. Accessoirement il remplira sa mission confiée par l'Ordre Noir : hé oui c'est un espion du marquis de Pesht. Ce dernier a des espions partout et Ianoch ne fut pas le premier contacté par Mohab, mais le temps que le rapport soit parvenu au Marquis le mutant avait déjà été fait prisonnier. Ce qui intéresse le marquis c'est le livre, car pour lui, il est impossible que les portes soient dans les Alpes : il en connaît déjà suffisamment sur les portes. La mission de Geoffroy est assez simple : voler le livre et observer ce qui pourrait servir l'Ordre Noir.

**Gaspard :** Le chasseur taciturne, et posé c'est un montagnard qui connaît tous les dangers de la montagne : il est l'assurance vie des joueurs aussi bien à l'aller qu'au retour. Il est assez rude et semblera toujours trouver les autres trop lents. Même pour les critères du Tragique Millénaire il est considéré comme un sauvage à peine mieux qu'un animal. Une fois dans le complexe il sera dérouté et évitera au maximum les combats, se comportant comme une bête sauvage.

Le voyage

Le départ a lieu avec les premières lueurs de l'aube et l'expédition croisera un marchand à qui Vincenzo a vendu le manoir. Le voyage se déroulera sans trop de problème, le pays ne connaît pas encore les Granbretons. Vincenzo offrira ses richesses dans chacun des villages traversés « pour Dieu » (tout ce manège aura quelque chose de faux aux yeux des joueurs). Ces derniers auront reçu l'interdiction de parler aux prisonniers. Mohad est déguisé pour ne pas choquer : son visage est recouvert par un turban ce qui donne l'impression qu'il s'agit d'un granbreton au masque recouvert, et Aïsha porte un voile qui empêche de voir sa gorge, par contre leur style vestimentaire est assez exotique et rappelle le style de certains étrangers croisés à Maseil. Toutes les nuits, les joueurs entendront Ianoch se mortifier, et le soir parler une langue étrange (Arabe) avec le prisonnier de façon assez agressive alors que son interlocuteur semblera garder son calme (la discussion tourne toujours autour des portes et de la Kabbale), par contre ils n'entendront jamais Aïsha. Les joueurs remarqueront aussi la lance de enroulée dans de la fourrure et portée par Ianoch (comme le livre d'ailleurs).

Les Alpes

La montagne n'est pas sans danger, surtout que si au début l'expédition prend les routes habituelles, très vite Gaspard les entraînera sur des sentiers inutilisés. Il faudra faire face au froid, au vent et une fois sur le glacier, aux crevasses cachées. Gaspard donnera quelques conseils et se fâchera si on ne les respecte pas. Il fera aussi régulièrement des prières à la montagne pour qu'elle les laisse passer. Bien sûr, le voyage peut être agrémenté de rencontre avec des mutants insolites comme un ermite à la peau bleue, des vers des neiges, des tigrours qui hibernent jusqu'à ce qu'une proie passe à leur portée, etc… à vous de voir.

C'est une fois sur les hauteurs du glacier que Vincenzo acceptera de dévoiler le but de l'expédition. Il fera référence au mythe du roi Harald Tête-de-Taureau. Ce dernier est l'un des premiers rois scandins de l'époque où la Scandie dominait l'Europe. Il fut le premier roi converti au culte du Vrai Dieu, et l'histoire dit qu'il a fini ses jours en tant que saint homme en se retirant vivre en ermite. Selon Vincenzo la réalité est autre : ce roi était parti à la recherche des portes du paradis, escorté par ses Jarls (gardes d'élite scandins). Un seul de ses hommes revint complètement fou, avant de mourir de son retour à travers les montagnes, et il délirait au sujet d'anges et de démons (Connaissance du Monde Ancien).
Après une semaine de périple, les joueurs arriveront sur un cirque naturel ; un des pics qui l'entourent à son sommet qui brille de mille feux (il s'agit de la porte des cieux, cf. plus loin). Et au centre du cirque se trouvent les ruines d'une cité du Tragique Millénaire.
Sur le flanc du pic enflammé, à mi pente, se trouve un renfoncement. Dedans on trouve une énorme porte faite d'un bloc avec l'arbre des Séphiroth dessus. Mohab désignera le sol devant la porte à Aïsha qui se mettra à danser à l'endroit indiqué et au bout de 5 / 10 minutes la porte s'ouvrira doucement (en réalité Aïsha danse sur des capteurs spéciaux et ses pas de danse permette une combinaison permettant l'ouverture).

Le centre

**Son histoire :** il s'agit en réalité d'un des derniers centres Euro 2000, avec pour projet de trouver le moyen de modifier génétiquement les hommes pour rendre les voyages intersidéraux possibles. Le responsable de l'époque était malheureusement un peu dérangé et a privilégié la sécurité du centre au détriment du projet même. De plus il avait tout recouvert d'une couche de pseudo-occultisme kabballiste : son centre était découpé selon le modèle de l'arbre des Séphiroth, ses gardiens nommés selon des créatures mythiques etc… le problème est que le super ordinateur du centre a mal digéré toutes ses références et les gardiens sont devenus incontrôlables, tout humain est désormais considéré par l'ordinateur comme un agresseur du centre, donc les gardiens doivent être réactivés pour les neutraliser. Les derniers occupants survivants ont essayé de s'enfuir à bord de la navette expérimentale mais se sont écrasés avant d'être sortis de la montagne et ont tous péris. Depuis le lieu n'est plus vraiment habité que par les nephilims (cf. plus loin).

**Les dix séphiroth :**

1. Un à 6 : ces niveaux ne sont plus alimentés pour garder l'énergie pour l'ordinateur et le « cœur » du centre. Ces niveaux sont gelés et dans l'obscurité la plus complète. Les joueurs ne trouveront aucune trace d'êtres humains ici : l'impression dominante est celle d'un tombeau gigantesque oublié de tous, contrairement aux vestiges habituels du Tragique Millénaire, rien n'a été détruit ou pillé depuis des siècles. Il se peut que quelques mutants des glaces aient réussi à trouver une entrée par les anciennes aérations mais ils ne seront pas nombreux.

2. Le 7 : le système de régulation des plantes est défectueux, du coup le centre ressemble à une immense caverne avec une tour immense en son centre. La tour se trouve sur un îlot entouré de marécage, où vivent les nephilims et quelques animaux mutants. Les parois internes produisent la lumière simulant la lumière du jour selon un procédé depuis longtemps oublié. L'atmosphère est moite et chaude, ce qui tranche encore plus avec le froid de l'extérieur et des autres niveaux. Au niveau de la jonction de la tour avec le plafond, se trouvent une grappe de 10 cylindres/capsules fermées avec chacune une hampe sans drapeau (il s'agit des sarcophages de stase des anges et les hampes sont leur lance). Tout autour de la tour (qui comporte les niveaux 8 et 9) on peut voir un complexe scientifique non entretenu et envahi par les plantes et les mousses. Pendant la traversée du marécage les joueurs pourront remarquer ces êtres difformes, peureux et apparemment attardés que sont les nephilims.

3. Le 8 : la salle de l'ordinateur. Des écrans partout, avec des projecteurs holographiques à travers la salle, chacun ressemblant à un cylindre avec une demi sphère. L'un des murs est en fait une vitre blindée donnant sur la cuve de culture des corps des golems : des corps apparemment vivants mais à l'esprit éteint flottent dans un liquide visqueux (cette vision éprouvante ne sera possible que si l'on active l'ouverture du volet depuis la console correspondante), il se peut même que les joueurs assistent à l'arrivée d'un drone sur l'un des corps en suspens. Il y a aussi un étrange objet qui se trouve dans un quoi, il ressemble à un microscope mais en réalité s'est un hypno-implanteur : il permet d'apprendre l'Hébreux Ancien (langue dans laquelle se trouve tous les textes du centre) pour peu qu'on se laisse faire pendant 5 min (+30% en Lire/Ecrire et en Parler). Ainsi le personnage qui se laissera faire connaîtra le B.a.-ba pour interroger l'ordinateur (exemple les modes de protection : nephilim, golem et anges et juste une mention quant au Lucifer, on peut demander aussi pour les plans du centre…)

4. Le 9 : dans cette pièce se trouve un sarcophage étrange, une version miniature de celui des anges ; si on arrive à l'ouvrir on peut voir un guerrier scandin en animation suspendue, avec des vêtements qui indiquent qu'il est de sang royal. Si on veut le libérer il n'y a pas de problème quel que soit la méthode employée (en effet il s'agit du Lucifer, voir plus loin).

5. Le 10 : le dernier maillon avant de se réunifier avec Dieu : La Porte Des Cieux. Il s'agit de la rampe de lancement qui est située au sommet du centre. Tout est recouvert de glace car elle ne s'est jamais refermée, bloquée par l'épave du vaisseau, dans lequel on peut encore trouver les squelettes des fugitifs. Une lumière aveuglante amplifiée par la glace baigne la rampe donnant l'impression de donner sur le Paradis, mais une fois que les yeux se sont habitués on peut voir que l'on se retrouve en haut de la montagne.

Les gardiens du centre :

1. Les nephilims : les premiers êtres vivants que les joueurs vont croiser sont de taille humaine, mais complètement difformes avec pour seuls traits communs entre eux : 6 doigts à chaque main et deux protubérances dans le dos (une sur chaque omoplate : ce sont les reliquats des ailes des anges). Ces créatures seront totalement inoffensives au tout début, voire même très peureuses. Mais dès que les premiers anges seront réveillés, elles seront prises de frénésie à tel point qu'elles finiront par se battre entre elles si ne trouve pas un animal ou un être humain à attaquer. Ces créatures sont un « accident » selon les rapports de l'époque : les anges venaient d'être créés et certains s'étaient reproduits mais étant très instables génétiquement ce sont ces mutants qui en ont résulté. Leur comportement lié à la présence des anges les rendaient dangereux aussi ils furent d'abord détruits, mais lorsque les anges se sont rebellés et ont tué tous les êtres humains plus rien ne pouvait les empêcher de se reproduire. L'ordinateur évalua qui était plus intéressant pour lui de les laisser vivre et ainsi une communauté de ces mutants s'est développée dans les ruines du centre.

2. Les golems il s'agit de la pire création du centre : un corps humain insensibilisé à la douleur, en culture, et sur la tête duquel se greffe une sorte de drone/ interface relié à l'ordinateur. Les joueurs peuvent avoir remarqué dans le centre des sortes de rails au plafond : ce sont des rails magnétiques qui servent aux drones, le problème c'est que l'ordinateur est quand même limité et on peut sans trop de difficulté l'amener à s'emmêler. Les golems sont équipés d'armes de corps à corps et quelques-uns d'armes à feu (en dernier recours). Ils sont extrêmement forts, insensibles à la douleur mais leur point faible est le lien du drone (ne termes de jeu : PdV : 30, pas d'hémorragie, pas d'évanouissement ; les drones : PdV : 10 armure : 3).

3. Les anges : ce sont des monstres au corps humanoïde, haut de 4 m avec une tête d'hybride Homme/Lion, possédant une paire d'ailes noires, et avec 6 doigts à chaque main. Ils utilisent des lances à leur taille, avec des lames d'énergie (4D6). Ils régénèrent 1PdV par round, ont des sens développés, sont très résistants (PdV : 30 à 40, armure (peau) : 3). Mais ils ont besoin de retourner dans leur cellule de stase au bout d'une heure pour une durée au moins équivalente, sinon ils se mettent à dégénérer ; il y en a 10 en tout mais ils ne sont pas « réveillés » tous en même temps.

4. Le Lucifer il s'agit d'un leurre : il a l'apparence d'Harald Tête-de-Taureau, avec tout un équipement de guerrier du Nord dont des mitaines qui cachent ses mains à six doigts. Il doit jouer le guerrier désorienté par sa capture remontant à plusieurs siècles pour endormir la méfiance du groupe, pour mieux les détruire après. Il est un combattant dangereux (FOR : 30, CON : 20 ; TAI : 19 ;

DEX : 16, toute attaque ou parade à 60+%)

<u>Conclusion</u>

(Au cas où tout le monde survit)
Lorsque la réalité est devenue limpide, Vincenzo s'effondrera, aussi bien physiquement que moralement, hagard dans la neige, Mohab éclatera de rire devant l'ironie du destin, et sur ce, Ianoch se jettera sur lui, le traitant de falsificateur, de menteur, que c'est à cause de lui qu'il n'a pas trouvé les vraies portes etc… Ianoch ne fait pas le poids face à Mohab, mais dans son élan il l'entraînera avec lui dans une chute mortelle ; Aïsha mourra lorsque Mohab sera mort la nuque brisée ; Armando dira que finalement son acte est plus de la pitié que de la vengeance et tuera son père. Enfin Geoffroy récupérera le livre comme souvenir de l'expédition mais sera prêt à le donner aux joueurs si ceux-ci insistent : pour lui le livre ne recèle que des erreurs.
Il faudra rentrer en affrontant de nouveau la montagne, et dès que les premiers chemins praticables entre la Sweiss et l'Italia seront atteints se sera pour voir un véritable exode de la population Italienne qui expliquera que les granbretons viennent de franchir les Alpes et ont déjà envahi le nord de l'Italia. Il ne restera plus aux joueurs qu'à se diriger vers la Sweiss.
Une fois là-bas, leur paiement ne sera que de 1/10 de ce qui était convenu à cause de l'invasion granbretonne. On leur proposera par contre un laisser passer de la guilde permettant de voyager gratuitement (seulement pour le transport !) par les caravanes ou les navires de la guilde.